

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY

W HOKEJU NA LODZIE

1935/1936

POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE


B J

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY

W HOKEJU NA LODZIE

1935/1936



POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE

Zakł. Graf. „Drukarnia Bankowa", Warszawa, Moniuszki 11.

WSTĘP

§ 1. Poniższe zestawienie prawideł gry stanowi syntezę przepisów dawniejszych wraz ze zmianami, wprowadzonemi do nich przez kongresy LIHG. Poza tem zestawienie to zawiera w formie uzupełnienia wyjaśnienia praktyczne.

§ 2. Hokej na lodzie jest grą pochodzenia kanadyjskiego, której nie należy mylić z „bandy" (gra piłeczką). Uprawiany jest na lodzie pomiędzy dwiema drużynami, z których każda składa się z 6 graczy, poruszających się na łyżwach i posuwających albo podrzucających po lodzie krążek zapomocą kija w celu wprowadzenia go do bramki przeciwnika.

Rozgrywka trwa określony przeciąg czasu. Drużyna, która w tym czasie zdobyła większą ilość bramek, zostaje uznana za zwycięską. Nad grą czuwa sędzia lub dwóch, których zadaniem jest dopilnowanie przestrzegania przepisów. Pomagają im w tem zadaniu sędziowie czasu i sędziowie bramkowi.

ROZDZIAŁ I

BOISKO I SPRZĘT HOKEJOWY

A. Boisko

§ 3. Minimalne wymiary boiska wynosza: 18 m (60 stóp) na 50 m (165 stóp), maksymalne — 33,50 m (110 stóp) na 76 m (250 stop); stosunek tych wymiarów winien być zawsze zachowany. Idealne wymiary boiska wynoszą: 26 m, (85 stóp) na 56 m (185 stóp).

§ 4. Bramki ustawione są pośrodku krótszych boków stroną otwartą ku środkowi boiska. Linja bramkowa (między słupkami bramki), równoległa do linji krótszego boku boiska, powinna się znajdować w odległości co najmniej 1,50 m, a co najwyżej 4,50 m od krótszego boku boiska (proporcjonalnie do długości boiska).

§ 5. Na boisku muszą być zaznaczone następujące linje i punkty ciemną farbą na lub pod powierzchnią lodu:

a) linja bramkowa o szerokości 2,5 cm (1 cal) pomiędzy słupkami bramki;

b) linja o szerokości co najmniej 5 cm (2 cale) przez całą szero-

kość boiska rownolegle do linij bramkowych w odległościach. poniżej wskazanych: przy długości boiska 60 m (200 stóp) lub więcej — w odległości 18 m (60 stóp) od linij bramkowych; przy boisku krótszem niż 60 m (200 stóp) — na $^1/_3$ odległości między bramkami. Linje te nazywają się linjami strefowemi i dzielą boisko na trzy strefy, a mianowicie: strefę obrony, strefę środkową (neutralną) i strefę ataku (dla każdej drużyny przed bramką przeciwnika);

c) koło pośrodku boiska (w wyobrażalnem miejscu przecięcia się przekątnych) o średnicy 30 cm;

d) koło o promieniu 3 m wykreślone linją 5 ctm szer., mające za centrum środek linji bramkowej i zatrzymujące się poza bramką na linji, równoległe do linją bramkowej w odległości 0,55 m od niej (patrz rys.)

e) 2 linje równoległe na drewnianych bandach krótszego boku w odległości 5 m. od słupków bramki (najbliższa odległość, w jakiej mogą znajdować się gracze partji broniącej się w wypadku zastosowania kary, przewidzianej w § 119).

§ 6. Boisko winno być ogrodzone drewnianą bandą o wysokości co najmniej 25 cm. Narożniki ogrodzenia winny być w miarę możności zaokrąglone.

B. Bramki

§ 7. Przednia rama bramki zbudowana jest z 2 słupków pionowych, wysokości 122 cm, połączonych u góry poziomą poprzeczką, długości 183 cm.

§ 8. Rama ta stanowi przednią ścianę bramki, której głębokość u góry wynosi 40 cm, u dołu (w płaszczyźnie lodu) 55 cm.

Górna, boczna i tylna ściany bramki pokryte są siatką lub plecionką, dostatecznie wytrzymałą na mocne strzały. Na bramkach nie może się znajdować nic, co utrudniałoby sędziemu bramkowemu obserwację.

§ 9. Słupki bramkowe, pomiędzy któremi na lodzie przeciągnięta jest ciemna linja, muszą być umocowane nieruchomo w lodzie.

§ 10 W wypadku zerwania siatki, złamania lub skrzywienia słupka bramkowego — sędzia przerywa grę aż do czasu naprawienia uszkodzenia.

§ 11. Sędzia obowiązany jest sprawdzić prawidłowość wymiarów bramek przed każdą rozgrywką

§ 12. Drużyna, która jest gospodarzem boiska, lub drużyną zapraszającą — odpowiedzialna jest za prawidłowe wyznaczenie boiska i prawidłowe wymiary bramek. Sędzia nie może rozpocząć gry, o ile prawidła te nie są dokładnie zachowane.

C. Krążek

§ 13. Krążek wykonany jest z twardego kauczuku wulkanizowanego w formie płaskiego walca o wymiarach: średnica — 7,62 cm, grubość (wysokość) — 2,54 cm. Waga krążka może się wahać w granicach 141,5 g. — 170 g.

D. Kije hokejowe

§ 14. Kije, sporządzone całkowicie z drzewa, składają się z czworokątnej odręcznej i płaskiej łopatki, która z odręczną tworzy kąt rozwarty. Szerokość kija w żadnem miejscu nie może przekraczać 9 cm, długość pióra — 38 cm. Długość całego kija, mierzona od końca do końca, ustalona jest na 134 cm. Dozwolone jest bandażowanie kija płóciennemi taśmami.

E. Nagolenniki bramkarskie

§ 15. Nagolenniki bramkarza przeznaczone są jedynie do ochrony nóg i nie mogą ułatwiać obrony bramki. Nagolenniki przymocowane są dookoła nóg w ten sposób, by nie odstawały i nie tworzyły jednocześnie tarczy ochronnej.

§ 16. Szerokeść nagolenników przy zestawionych nogach nie może wynosić więcej niż 50 cm.

§ 17. Sędzia winien przed grą zmierzyć nagolenniki; ma on prawo uczynić to również w każdej chwili gry.

F. Oporządzenie graczy

§ 18. Gracze, w ich liczbie i bramkarz, mogą być dla ochrony w czasie gry zaopatrzeni w oporządzenie, w żadnym razie nie mogące stanowić dla nich dodatkowej pomocy w grze lub mogące powodować uszkodzenie innego gracza. W szczególności — gracze nie mogą używać oporządzenia bramkarza (poza kijem — zgodnie z § 25).

G. Miejsca dla osób urzędowych

§ 19. W środku dłuższego boku boiska i nazewnątrz niego musi być zarezerwowane miejsce dla sędziów i innych osób pomocniczych. Sędziowie czasu muszą być tak umieszczeni, by stale widzieć sędziego na boisku.

§ 20. Po przeciwnej stronie boiska musi być zarezerwowane miejsce dla graczy-zastępców oraz dla sędziego kar. Poza nimi do tego miejsca mają dostęp tylko osoby, opiekujące się zawodnikami.

§ 21. Poza boiskiem za bramką musi być zarezerwowane miejsce dla sędziego bramkowego (wyłącznie dla niego).

ROZDZIAŁ II

GRACZE

A. Drużyna

§ 22. Drużyna składa się z 6 graczy, stosownie do miejsc, zajmowanych w grze, nazywanych następująco: 3 atakujących (prawo- i lewoskrzydłowi oraz środek ataku), 2 obrońców (lewy i prawy) i bramkarz.

B. Gracze-zastępcy

§ 23. Oprócz wyżej wymienionych 6 graczy może drużyna posiadać jeszcze 3 graczy-zastępców, dowolnie wyznaczanych. W żadnym jednak momencie gry nie może znajdować się na boisku więcej niż 6 graczy z jednej drużyny.

§ 24. W składzie drużyny może znajdować się bramkarz zapasowy, mogący grać tylko na tem stanowisku. Zmiana bramkarzy może nastąpić tylko na początku nowego okresu gry lub w czasie trwania okresu, gdy bramkarz doznał wypadku w grze, który — zdaniem sędziego — uniemożliwia mu dalszy udział w grze. Z chwilą jednak gdy bramkarz może wrócić do gry — zajmuje on swoje stanowisko za zezwoleniem sędziego.

Drużyna, której bramkarz został zraniony, musi w ciągu 15 minut po przerwaniu gry wyjść na lód z tym samym lub innym bramkarzem; w przeciwnym wypadku przeciwnikowi przyznaje się walk-over.

§ 25. W wypadku wykluczenia bramkarza może on być zastąpiony przez gracza z boiska. Gracz ten ma prawo grać tak jak bramkarz, z tem jednak ograniczeniem, że może on używać jedynie kija bramkarskiego, nie może natomiast używać jego ekwipunku.

C. Zmiana graczy

§ 26. Zmiana graczy może być przeprowadzona podczas każdej przerwy w grze, niezależnie od powodów jej zarządzenia.

§ 27. Każda zmiana graczy odbywa się za wiedzą sędziego.

§ 28. W wypadku przekroczenia tych przepisów sędzia winien zastosować kary następujące: 2 minuty wykluczenia dla obu graczy (zmienianego i zmieniającego), albo 2 minuty dla kapitana drużyny, z której przebywało na boisku jednocześnie więcej niż 6 graczy.

§ 29. Gracze-zastępcy muszą być gotowi w każdej chwili do wejścia na boisko tak, by przez zmianę i zajmowanie swoich miejsc nie powodować zatrzymania gry.

§ 30. Gracz zmieniony musi opuścić boisko bezzwłocznie po wejściu zastępcy.

§ 31. Gracze-zastępcy poza grą muszą się nakryć płaszczem lub innem ubraniem tak, by sędzia nie mógł ich mylić z graczami na boisku.

§ 32. Jeżeli w jednej z drużyn więcej niż 3 graczy (nie licząc bramkarza) zmuszonych jest z powodu wypadku opuścić boisko, wskutek czego drużyna ta nie ma składu 6-osobowego — wówczas drużyna przeciwna winna usunąć jednego lub więcej graczy do wyrównania.

D. Gracze zapasowi

§ 33. Organizatorzy turnieju winni określić zgóry ogólną liczbę graczy poszczególnych drużyn, którzy uprawnieni są do wzięcia udziału w turnieju, z tem jednak, że — zgodnie z § 23 — do poszczególnych gier można zgłaszać najwyżej 10 graczy (łącznie z zastępcami). Gdyby organizatorzy tej liczby nie ustalili — mogą drużyny mieć dla każdego gracza jednego zapasowego.

W zawodach o mistrzostwo świata, Europy i olimpijskie — liczba zapasowych graczy nie może przekraczać 3.

E Numeracja graczy

§ 34. Każdy z graczy drużyny winien mieć numer, umieszczony na plecach w sposób widoczny.

F. Barwy drużyny

§ 35. Drużyny na boisku muszą występować w kostjumach o barwach łatwych do odróżnienia i wykluczających możliwość omyłki.

§ 36. Bramkarz nie potrzebuje dostosowywać barwy swego kostjumu do barw kostjumów reszty drużyny, które dla wszystkich członków drużyny muszą być jednakowe.

§ 37. Jeżeli obie drużyny występują w kostjumach o barwach, które — zdaniem sędziego — mogłyby powodować omyłki, wówczas drużyna zapraszająca lub wylosowana winna zmienić swe kostjumy na kostjumy o innych barwach.

G. Kapitan drużyny

§ 38. Każda drużyna wyznacza z pośród swych graczy kapitana.

§ 39. Kapitan nosi na prawem przedramieniu opaskę barwy, odbijającej od reszty kostjumu, z umieszczoną na niej literą C.

§ 40. Kapitan jest zwierzchnikiem wszystkich graczy, przedstawicielem oficjalnym drużyny, w jej imieniu wydającym konieczne decyzje.

§ 41. Kapitan losuje prawo wyboru strony boiska i w wypadku pozytywnym dokonywa tego wyboru

§ 42. Kapitan łącznie z sędzią i kapitanem przeciwnej drużyny ustala ewentualne odstępstwa od przepisów, które uwarunkowane są nieprzewidzianemi okolicznościami, ustala z nimi kwestję interpretacji prawideł, przedłużenia czasu gry, orzeczenia nieważności, czasu trwania okresów gry i t. p W wypadku rozbieżności zdań, decyzja sędziego jest rozstrzygająca.

§ 43. Po grze kapitan drużyny składa protesty, o ile uważa je za uzasadnione.

§ 44. W razie zrezygnowania drużyny z gry zawiadamia o tem sędziego.

ROZDZIAŁ III

SĘDZIOWIE

A. Sędzia główny

§ 45. Sędzia główny (w skrócie: sędzia) posiada absolutną władzę na boisku w czasie gry.

§ 46. Sędzia rozstrzyga wszystkie kwestje w czasie gry, opierając się na prawidłach gry, jak również rozsądza wszystkie kwestje sporne. W wypadku, nieuwzględnionym przez prawidła gry, sędzia rozstrzyga zgodnie ze zwyczajami i według swego uznania.

§ 47. Decyzje sędziego są bezapelacyjne. Uzasadniony protest przeciwko decyzji sędziego może pociągnąć za sobą jedynie ukaranie sędziego (zawieszenie lub dyskwalifikację) jeżeli orzekł on świadomie błędnie, w żadnym jednak wypadku nie może powodować unieważnienia jego decyzji.

§ 48. Sędziego wyznaczają organizatorzy zawodów.

§ 49. Drużyny nie mogą protestować przeciwko wyznaczonemu sędziemu, jeśli jest on uznany przez LIHG za sędziego międzynarodowego.

§ 50. Sędzia nie powinien należeć do żadnej z drużyn, rozgrywających spotkanie; jeżeli nie można wyznaczyć sędziego neutralnego — kapitanowie drużyn muszą wyrazić swą zgodę na jego osobę

§ 51. Sędzia wyznacza sędziów czasu i sędziów bramkowych, w miarę możności z pośród osób neutralnych. Sędzia jest odpowiedzialny za ich działalność i może ich zmieniać w czasie gry. Orzeczenia ich nie wiążą sędziego, który rozstrzyga samodzielnie każdy wypadek, wchodzący w zakres ich kompetencyj.

§ 52. Sędzia porozumiewa się z kapitanami drużyn w kwestji interpretacji przepisów i ewentualnych odstępstw od nich, spowodowanych koniecznością.

§ 53. Sędzia spełnia swe czynności z niezbędną surowością, bv gra odbywała się zgodnie z prawidłami, bez brutalności i umyślnych przekroczeń.

§ 54. Sędzia winien się znajdować w miejscach, gdzie toczy się gra.

§ 55. Zadania sędziego polegają przedewszystkiem na następujących czynnościach:

a) przed grą

1) sprawdza czy linje na boisku są prawidłowo nakreślone, w przeciwnym razie nakazuje je poprawić lub przeciągnąć
2) sprawdza oporządzenie graczy, krążki (których musi mieć co najmniej dwa), nagolenniki bramkarza, kije, bramki, numerację i tożsamość graczy,
3) sprawdza przepisowe rozmieszczenie sędziów czasu, graczy-zastępców, sędziów bramkowych i czuwa nad tem, by nikt nieupoważniony nie miał do ich stanowisk dostępu,
4) wyznacza inne osoby urzędowe, sprawdza czy mają one konieczne przybory i czy znajdują się na swych miejscach, a w szczególności: czy dwaj sędziowie czasu i jeden lub dwu sędziów kar zaopatrzeni są w czasomierze i czy znajdują się na przeznaczonych dla nich miejscach, oraz czy dwaj sędziowie bramkowi z chorągiewkami lub białemi chusteczkami zajęli swe stanowisko za bramkami tak, by móc dokładnie obserwować przekroczenie krążka nad linią bramkową,
5) zarządza losowanie stron boiska przez kapitanów drużyn,
6) przypomina dodatkowo przepisy, dotyczące zmiany graczy, wzywa ich do spokojnej gry i uprzedza w jaki sposób będzie stosować kary;

b) podczas gry

1) wprowadza krążek do gry i gwizdkiem daje znak o jej rozpoczęciu,
2) przerywa grę w razie popełnienia jakiegokolwiek przekroczenia przepisów i karze winnych. Nie przerywa jednak gry w tym wypadku, gdy przerwa przyniosłaby korzyść drużynie, której gracz popełnił przekroczenie, chyba, że uzna tę przerwę za konieczną dla ukarania winnego i niedopuszczenia w ten sposób do paczenia gry.
3) zawiadamia sędziów kar o czasie wyznaczonej kary,
4) przerywa grę za każdym razem, gdy uzyskana jest bramka i rozstrzyga, czy została ona zdobyta w sposób prawidłowy (biorąc pod uwagę opinię sędziego bramkowego, ale nie będąc nią związany),
5) po każdem przerwaniu gry wprowadza krążek do gry i gwizdkiem daje znak o jej wznowieniu,

6) rozstrzyga wszystkie kwestje sporne,
7) przerywa grę, gdy który z graczy dozna wypadku lub w przypadkach, przewidzianych w § 10,
8) przerywa grę natychmiast po otrzymaniu znaku od sędziów czasu o ukończeniu okresu gry;

c) w czasie pauzy

1) pozostaje w kontakcie z sędziami czasu i graczami oraz uprzedza ich na 3 minuty przed końcem pauzy o mającem nastąpić rozpoczęciu dalszej gry,
2) sprawdza czy wyznaczone na boisku linje są jeszcze dostatecznie widoczne, ewentualnie nakazuje je poprawić,
3) ustala liczbę uzyskanych w ubiegłym okresie gry bramek;

d) po wznowieniu gry

1) czuwa nad tem by gracze wykluczeni, których czas kary nie upłynął przed pauzą, nie wrócili na boisko do czasu ukończenia kary,
2) wznawia grę w oznaczonym przez prawidła czasie, choćby nawet nie wszyscy gracze stawili się na boisku, z wyjątkiem wypadków, spowodowanych działaniem siły wyższej,
3) zarządza zmianę stron boiska przez drużyny,
4) pełni swe funkcje dalej;

e) po 3 okresach

1) ustala liczbę uzyskanych bramek przez każdą z drużyn i zarządza w razie potrzeby dodatkowy okres gry;

f) po ukończonej rozgrywce

1) sprawdza i podpisuje protokół zawodów lub protokół sędziowski.

§ 55 bis Sędziowanie dwóch sędziów

a) Skoro jest dwóch sędziów, każdy z kolei ma obowiązek rozpocząć grę od środka. Wylosowany rozpoczyna pierwszy okres gry i pierwszą połowę trzeciego okresu i dogrywek, drugi ma ten przywilej podczas drugiego okresu i drugiej połowy trzeciego okresu i każdej dogrywki.
b) Jeden z sędziów znajduje się na wysokości linji strefowej przy bandzie, drugi na wysokości drugiej linji strefowej przy przeciwnej bandzie. Powinni oni możliwie mniej schodzić ze swoich miejsc i powracają tam jeżeli zmuszeni byli je porzucić. Sędziowie nie zmieniają strony boiska wraz z drużynami, sędziując całe zawody na tej samej linji strefowej.
c) Każdy sędzia obserwuje grę na swojej połowie (między środ-

kiem i krótszym bokiem) gdzie znajduje się jego linja strefowa; on wydaje wszelkie decyzje niezbędne o wszystkiem, co się dzieje na tej połowie boiska. Może zawsze zasięgnąć informacji od swego kolegi, co ten widział, lecz ostatecznie ma głos decydujący.

d) Co do przewinień, mających miejsce na granicy obydwóch połów boiska — jeżeli niema zgody obydwóch sędziów — ten decyduje ostatecznie, który rozpoczyna daną tercję.

e) Wyjątkowo sędzia może przerwać grę z powodu przewinienia lub wypadk mającego mieisce na połowie swego kolegi, jeżeli przewinienie lub wypadek były ciężkie i uszły uwadze kolegi. Ostateczna decyzja przysługuje jednak sędziemu właściwemu, tak co do ustalenia faktu, jak i ewentualnych sankcji stąd wypływających.

B. Sędziowie czasu

§ 56. 2 sędziowie czasu wyznaczeni są przez sędziego z pośród osób w miarę możności neutralnych, w przeciwnym wypadku po 1 z każdej z biorących udział drużyn. Jeżeli nie można wyznaczyć sędziów czasu neutralnych lub gdy obie drużyny nie mogą dać swych przedstawicieli — sędziowie ci wyznaczani są z urzędu przez miejscowy związek hokejowy.

§ 57. Sędziowie czasu mają za zadanie zawiadamiać sędziego przy pomocy gwizdka, dzwonka lub gongu o końcu każdego okresu gry lub pauzy.

§ 58. Sędziowie czasu po gwizdku sędziego na znak rozpoczęcia gry uruchamiają swe czasomierze.

§ 59. Sędziowie czasu zatrzymują czasomierze podczas przerw w grze, a w wypadku nie posiadania czasomierzy z urządzeniem zatrzymującem — dodają do czasu gry czasy wszystkich przerw.

§ 60. Sędziowie czasu uprzedzają sędziego na 3 minuty przed końcem pauzy.

§ 61. Wszelkie kwestje sporne pomiędzy mierzącymi czas i dotyczące ich funkcyj — rozstrzygane są przez sędziego po wysłuchaniu obu stron spornych.

C. Sędziowie kar

§ 62. Sędzia wyznacza sędziego kar (1 — jeżeli jest neutralny, w przeciwnym wypadku — 2, po jednym z każdej drużyny), którego wyłącznem zadaniem jest mierzenie czasu kar, nakładanych na poszczególnych graczy.

§ 63. Czas kary oznacza sędzia.

§ 64. Czas kary rozpoczyna się liczyć od chwili zameldowania się ukaranego u sędziego kar.

§ 65. Wszystkie przerwy w grze dolicza się do czasu kary (tak samo, jak przy mierzeniu czasu gry).

§ 66. Sędzia kar nie pozwala ukaranemu graczowi wrócić do gry przed upływem czasu kary.

§ 67. Sędzia kar nie pozwala, by zamiast gracza ukaranego, po odbyciu przez niego kary, wszedł jego zastępca, chyba, że wówczas est przerwa w grze.

§ 68. Jeżeli gracz ukarany nie odbył swej kary do pauzy, wówczas resztę kary odbywa on w następnym okresie gry. Każda jednak kara upływa z chwilą zakończenia rozgrywki i nie może być dokończenie jej przeniesione na rozgrywkę następną.

§ 69. Wszelkie kwestje sporne między obu sędziami kar rozstrzygane są przez sędziego.

D. Sędziowie bramkowi

§ 70. Sędzia wyznacza 2 sędziów bramkowych w miarę możności z pośród osób neutralnych, a w braku takich z pośród przedstawicieli obu drużyn

§ 71. Sędzia bramkowy ma za zadanie komunikowanie sędziemu przez podniesienie chorągiewki lub białej chusteczki o całkowitem przejściu krążka nad linją bramkową, co oznacza zdobycie bramki.

§ 72. Jest to jedyne zadanie sędziego bramkowego i jedyny wypadek, kiedy jest on powołany do opinjowania. Winien on jednak udzielać sędziemu odpowiedzi na pytania, które ten uzna za potrzebne mu zadać.

§ 73. Sędzia bramkowy nie zmienia swego stanowiska i obserwuje tę samą bramkę w ciągu całej rozgrywki.

§ 74. Sędzia bramkowy winien zająć takie stanowisko, by widzieć dokładnie linję bramkową.

§ 75. Sędzia nie jest obowiązany stosować się do orzeczeń sędziego bramkowego.

ROZDZIAŁ IV

GRA

A. Czas trwania rozgrywki

§ 76. Rozgrywka trwa 3 okresy po 15 minut, przedzielone 10 minutowemi pauzami. W rozgrywkach o mistrzostwo świata i Europy, okresy gry mogą trwać 20 minut, o ile kapitanowie drużyn wyrażają na to zgodę

§ 77. Wszelkie przerwy w grze doliczane są do rzeczywistego czasu gry.

§ 78. Jeżeli po upływie 3 okresów gry wynik jest nierozstrzygnięty, t. zn. że obie drużyny nie uzyskały żadnej lub uzyskały jednakowo ilość bramek, może być zarządzony dodatkowy okres gry. Po

pauzie 10-minutowej drużyny zmieniają strony boiska i gra toczy się 10 minut (rzeczywistej gry), przyczem każda drużyna gra po 5 minut na każdej stronie boiska. Między okresami 5-minutowemi niema pauzy, następuje tylko zmiana stron boiska.

79. Jeżeli po tym okresie dodatkowym gry wynik jest nadal nierozstrzygnięty — można zarządzić dalsze 10-minutowe okresy dodatkowe, przedzielone 5-minutowemi pauzami, aż do uzyskania decydującej bramki.

§ 80. W żadnym jednak razie gra nie może być przedłużona o więcej niż 30 minut rzeczywistej gry, czyli o 3 okresy dodatkowe. Jeżeli po tym czasie wynik gry jest nadal nierozstrzygnięty — należy zarządzić nową rozgrywkę.

§ 81. Drużyna, odmawiająca rozegrania okresu dodatkowego, zostaje uznana za zwyciężoną

§ 82. Prawidła te odnoszą się również do mistrzostw świata i Europy.

B. Zwycięzca rozgrywki Uzyskanie bramki

§ 83. Za zwycięzcę uważa się te drużynę, która w ciągu gry wraz z ewentualnemi dogrywkami uzyskała większą ilość bramek.

§ 84 Bramka jest uzyskana z chwilą całkowitego przejścia krążka przez światło bramki (t. zn przez płaszczyznę, utworzoną: linją bramkową, słupkami i poprzeczką) od frontu bramki. Jeżeli krążek dotyka jeszcze linji bramkowej — bramki nie uważa się za zdobytą.

§ 85. Sędzia w żadnym wypadku nie może uznać bramki, która nie była uzyskana zgodnie z powyższemi prawidłami, bez względu na przekroczenia, jakie popełniła broniąca się drużyna dla uniknięcia stracenia bramki.

§ 86. Jeżeli jednak bramka została uzyskana wskutek przekroczenia lub z pozycji spalonej, czy też przez kopnięcie krążka luskutkiem atakowania bramkarza i t. p. sędzia nie może uznać takiej bramki.

C. Strona boiska

§ 87. Przed grą kapitanowie drużyn losują w obecności sędziego prawo wyboru strony boiska. Wygrywający losowanie wybiera stronę boiska boiska, na której jego drużyna będzie bronić się przez pierwszy okres gry.

§ 83. Po każdym okresie gry, po 7½ minutach ostatniego okresu gry i po 5 minutach okresów dodatkowych — drużyny zmieniają strony boiska.

D. Przerwy w grze

§ 89. Gra może być przerwana tylko przez sędziego (gwizdkiem).

§ 90. Sędzia przerywa grę w następujących wypadkach:

1) gdy krążek wyszedł poza ogrodzenie boiska,
2) gdy popełnione zostało przekroczenie,
3) gdy krążek dotknął sędziego,
4) gdy uzyskana została bramka,
5) ze względów wyjątkowych. np. jeżeli gracz został zraniony, gdy bramka została przesunięta lub uszkodzona, i t. p.
6) po ukończeniu każdego okresu gry, 7½ minutach ostatniego okresu gry i po 5 minutach każdego okresu dodatkowego.

§ 91. Nie przerywa się gry w wypadku złamania przez gracza kija, z wyjątkiem gdy kij złamał bramkarz.

E. Rozpoczynanie gry

§ 92 Aby wprowadzić krążek do gry (bully)* 2 graczy, po jednym z każdej drużyny, stają w miejscu, oznaczonem przez sędziego, naprzeciwko siebie, zwróceni lewem ramieniem do bramki przeciwnika i opierają równolegle łopatki kijów o lód w odstępie 50 cm od siebie. Sędzia wrzuca krążek między kije i jednocześnie gwizdkiem daje znak rozpoczęcia gry. Obaj gracze mogą unieść kije dopiero po dotknięciu lodu przez krążek.

§ 93. Przy wprowadzaniu krążka do gry muszą gracze — z wyjątkiem obu graczy przyjmujących grążek — znajdować się na pozycji w grze (on side)**) t. zn między krążkiem a swoją bramką, przynajmniej w odległości 3 m (10 stóp) od miejsca rozpoczynania gry, z wyjątkiem bramkarza, który nie zmienia swego stanowiska.

§ 94. Przy rozpoczynaniu każdego okresu gry, lub po zdobyciu bramki, rozpoczyna się grę na środku boiska, oznaczonym na lodzie.

§ 95. W czasie gry sędzia wprowadza krążek do gry w tem miejscu, w którem grę przerwano z następującemi wyjątkami:

a) w strefie środkowej:
   1) jeżeli był spalony (mowa tu jest o przyjęciu krążka przez gracza w strefie środkowej, podanego przez gracza ze strefy obrony) w tem miejscu, z którego krążek był podany na spalony,
   2) przy wszelkich innych przekroczeniach — w miejscu, gdzie było popełnione przekroczenie,

---

* *Wyrażenie „bully" zostało przetłumaczone jako „wprowadzenie krążka do gry".*

** *Wyrażenie „off side" — zostało przetłumaczone jako „spalony"; określenie „on side", które należałoby tłumaczyć „gracz, który ma prawo wziąć udział w grze" — przetłumaczono w skrócie „gracz w grze".*

3) przy wyjściu krążka poza boisko — w odległości 3 metrów od dłuższego boku na prostopadłej, wystawionej z punktu, przez który krążek wyszedł;

b) w obu strefach ataku:

A) przy przekroczeniu graczy ataku:

1) jeżeli był spalony (a więc wtedy, gdy gracz, nieposiadający krążka, przekroczył linię strefową przed krążkiem) — w tem miejscu, gdzie znajdował się krążek w chwili, gdy gracz spalony przekroczył linję strefową,

2) przy każdem innem przekroczeniu, przy rozmyślnem wyrzuceniu krążka przez dłuższy lub krótszy bok boiska — na linji strefowej w odległości 3 metrów od boku dłuższego, bliższego miejsca przekroczenia lub wyjścia krążka;

B) przy przekroczeniu graczy obrony:

1) przy lekkiem przekroczeniu bramkarza i przy pierwszem przekroczeniu prawideł „gry na czas" — w miejscu, zaznaczonem na lodzie przed bramką (§ 119),

2) przy karaniu gracza nadliczbowego w obronie — na środku boiska (art. 114);

3) przy innem przekroczeniu — w miejcu popełnionem błędu

§ 96. Za każdym razem, kiedy rozpoczęcie gry powinno mieć miejsce w strefie obrony przed bramką — miejsce rozpoczęcia gry należy przenieść 3 metry wbok od bramki na wysokość miejsca przekroczenia.

ROZDZIAŁ V
PRZEKROCZENIA
A. Uwagi ogólne

§ 97. Grę przerywa sędzia przedewszystkiem z powodu przekroczenia bez względu na to, czy było ono umyślne czy też nie; jednakże przy przekroczeniu lekkiem gry nie przerywa się w tym wypadku, jeżeli mogłoby się to okazać korzystne dla drużyny, która je popełniła. Przy przekroczeniu ciężkiem i karalnem sędzia winien grę przerwać, nawet gdyby to przyniosło korzyść drużynie zawiniającej, w celu ukarania winnego i przeszkodzenia w powtarzaniu przekroczenia.

§ 98. Sędzia powinien prowadzić grę z dostateczną surowością, aby zapewnić jej poprawność, unikając jednakże denerwowania graczy i przeszkadzania w ciągłości gry przez zbyt częste odgwizdywanie.

B. Spalony

§ 99. Gracz, znajdujący się między krążkiem a własną bramką, jest w grze (on side), pomiędzy zaś krążkiem a bramką przeciwnika jest spalony (off side).

§ 100. Gracz może zawsze podać krążek swemu współgraczowi, znajdującemu się w grze. Może również oddać krążek współgraczowi, znajdującemu się na spalonym, jeżeli obaj oni znajdują się w jednej strefie. Gracz nie może oddać krążka współgraczowi, który znajduie się na spalonym i w innej strefie.

§ 101. Krążek, który przeszedł ze strefy obrony do strefy środkowej, może być brany przez wszystkich graczy, którzy w chwili przejścia krążka przez linię strefową znajdowali się w strefie obrony, t. zn., że wszyscy gracze mogą podążać za krążkiem ze strefy obrony do strefy środkowej.

§ 102. Jeżeli krążek, który przeszedł ze strefy obrony do strefy środkowej, został wzięty przez gracza, który w chwili przejścia krążka nie znajdował się w strefie obrony, gra zostaje przerwana i wprowadzenie krążka do gry odbywa się w miejscu, skąd krążek został podany.

§ 103. Z chwilą, gdy gracz z krążkiem przeszedł ze strefy środkowej do strefy ataku lub gdy krążek tam podał — wszyscy jego współgracze mogą przejść do strefy ataku i wziąć udział w grze. Jednakże gracze nie mogą wejść w strefę ataku przed krążkiem; jeżeli to ktoś uczyni — gra będzie zatrzymana. Gry natomiast nie przerywa się, jeżeli gracz wejdzie i wyjdzie ze strefy ataku przed wejściem tam krążka.

§ 104. Nawet w strefie ataku gracze spaleni mogą brać udział w grze pod warunkiem, że nie będą przeszkadzać bramkarzowi ani utrudniać mu ruchów; w tym wypadku gra będzie zatrzymana i bramka nieuznana.

Rozgraniczona specjalna część toru na którym gracze spaleni będą uznawani za przeszkadzających bramkarzowi, nazwana „polem bramkowem", naznaczona będzie na lodzie kołem o promieniu 3 m., wykonanem linją 5 ctm. szeroką, mającem za centrum środek linji bramkowej i zatrzymującym się poza bramką na linji równoległej do linji bramkowej w odległości 0,55 m. od niej. (patrz rys).

§ 105. Gracze obrony mogą przeszkadzać graczom ataku, nawet tym, którzy nie są w posiadaniu krążka, ale nie posiłkując się kijem ani ciałem Gra całem ciałem dozwolona jest jedynie w stosunku do gracza z krążkiem.

§ 106. Jeżeli powstaje kłębowisko na polu bramkowem i jeżeli z tego powodu sędzia przestaje dostrzegać krążek — przerywa grę.

C. Zatrzymywanie krążka. Uderzanie łyżwą

§ 107. Gracz ma prawo zatrzymywać krążek każdą częścią ciała, z tem, że musi on pozwolić krążkowi opaść natychmiast na lód. Zabronione jest noszenie krążka lub posuwanie go inaczej, jak zapomocą kija. Gracze mogą się posługiwać dowoli kijem, a więc: uderzać

krążek, posuwać go lub nosić na kiju, pod warunkiem nie podnoszenia kija wyżej niż do wysokości ramienia.

§ 108. Gracz poruszający się z krążkiem do przodu w strefie obrony i środkowej może krążek łyżwą złapać (zgubiony) to znaczy podać go łyżwą na swój kij, nie może go jednak posuwać łyżwą do przodu lub podać w ten sposób współgraczowi.

D. Pozycje zabronione

§ 109. Graczom, z wyjątkiem bramkarza, nie wolno kłaść się na lodzie, siadać, klękać lub też umyślnie padać. Gracz, który upadł podczas gry, nie może brać udziału w grze i musi się starać natychmiast powstać. Gracz, który bierze udział w grze, znajdując się w takiej pozycji — popełnia przekroczenia karalne, o ile przeszkodzi niem w uzyskaniu bramki.

§ 110. Bramkarz jedynie lub zastępujący go w wypadku ukarania gracz może zatrzymać krążek w dowolnej pozycji i w dowolny sposób (siedząc, leżąc, klęcząc, odrzucać go łyżwą lub ręką i t. p.) z tem jednak ograniczeniem, że może rzucić krążek ręką tylko poza siebie a nie wprzód, oraz że nie może trzymać krążka przy sobie, przytrzymywać go, siadać, kłaść się luh klęczeć na nim. Każde lżejsze przekroczenie bramkarza jest karane specjalnem rozpoczynaniem gry, przewidzianem w § 119.

E. Zastawianie graczy. Gra brutalna

§ 111 Wszelka gra brutalna jest wzbroniona. Nie wolno zwłaszcza atakować przeciwnika (§ 113), podstawiać mu nogi, chwytać za szyję, pchać łyżwami, operować kijem dokoła siebie, trzymać przeciwnika ręką, pchać go lub przytrzymywać.

§ 112. Specjalnie zabronione jest atakowanie bramkarza, gdy broni, a bramka, uzyskana w takich warunkach, nie może być uznana, chyba, że bramkarz wyszedł ze swego pola.

§ 113. Dozwolone jest zastawienie przez obrońcę ciałem atakującego przeciwnika, byleby to było uczynione otwarcie i bez użycia kija i tylko w strefie obrony w odległości co najmniej 1,50 m od bandy. W żadnym jednak razie nie może być stosowane zastawianie ciałem gracza, który nie posiada krążka, nawet wtedy, gdy moze on przyjąć podanie.

F. Liczebność graczy w obronie

§ 114. W strefie obrony nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 3 graczy łącznie z bramkarzem. Nie jest natomiast przekroczeniem, jeżeli po wyjściu krążka ze strefy obrony do strefy środkowej — nadliczbowi gracze opuszczają strefę obrony dopiero po przejściu krążka przez linję strefową. Czwarty gracz może prze-

dostać się do strefy obrony zanim krążek tam się znajdzie wtedy tylko, gdy przeszkadza przeciwnikowi, prowadzącemu krążek, nie może być jednak wówczas oddalony więcej od niego niż o długośc kija.

Przy pierwszem przekroczeniu tego prawidła gra zostaje przerwana i wznowiona na środku boiska; przy drugiem — gracz nadliczbowy, który bezprawnie znalazł się w strefie obrony, ukarany zostaje na jedną minutę, przy trzeciem — na dwie minuty i t. d. W wypadku, gdy 2 graczy nadliczbowych znalazło się jednocześnie w strefie obrony — kapitan drużyny zawiniającej wyznacza gracza do ukarania.

G. Gra na czas

§ 115. Drużyna, która świadomie — obojętnie z jakiego powodu — prowadzi grę wybitnie obronną, aby zyskać na czasie, przytrzymując krążek, klucząc z nim dokoła, objeżdżając swą bramkę i t. p. gdy w jej strefie obrony niema żadnego przeciwnika — popełnia przekroczenie karalne.

Przy pierwszem tego rodzaju przekroczeniu sędzia rozpoczyna grę, zgodnie z § 119.

H. Inne przekroczenia

§ 116. Niedozwolona jest wszelka gra brutalna lub niezgodna z prawidłami, sprzeciwianie się zarządzeniom sędziego lub innych osób urzędowych, posługiwanie się wyrazami ordynarnemi, spieranie się z graczami lub widzami, podnoszenie kija wyżej ramienia lub rzucanie go na lód, wreszcie przeszkadzanie graczowi, który nie prowadzi krążka.

§ 117. Jeżeli sędzia uzna, że któryś z graczy obrony popełnia lekkie przekroczenie jedynie w celu spowodowania przerwy w grze w momencie krytycznym — wówczas nie powinien przerywać gry, a ukarać gracza w najbliższej przerwie.

ROZDZIAŁ VI
KARY

A. Rodzaje kar

§ 118. Niezależnie od przerwania gry — sędzia może wykluczyć z gry na czas mniej więcej długi gracza, który popełnił przekroczenie, bez prawa zastąpienia go w czasie odbywania kary innym graczem.

§ 119. Specjalna kary stosowana jest w 2 wypadkach, przewidzianych w § 110 (lekkie przekroczenie bramkarza) i w § 115 (pierwsze przekroczenie przy grze na czas), a mianowicie: sędzia wprowadza krążek do gry w odległości 3 m (10 stóp) na prostopadłej, wystawionej ze środka linji bramkowej drużyny, która ma być ukarana, przyczem żaden gracz broniącej się drużyny w chwili tej nie może

znajdować się bliżej jak 5 m (15 stóp) od słupków bramki. Odległości te są zaznaczone na lodzie i na bandach, zgodnie z § 5.

§ 120. Sędzia w zasadzie daje najpierw ostrzeżenie, zanim zastosuje karę.

Sędzia powinien stosować kary z konieczną surowością, aby zachować poprawność gry bez umyślnych przekroczeń. Winien on jednak unikać denerwowania graczy stosowaniem zbyt ostrych kar.

B. Odbywanie kar

§ 121. Jeżeli którykolwiek z graczy, zdaniem sędziego, popełni przekroczenie karalne, sędzia przerywa grę i zawiadamia gracza i sędziego kar o czasie trwania wymierzonej kary.

§ 122. Ukarany gracz musi natychmiast opuścić boisko i okryć się czemkolwiek dla odróżnienia od graczy na boisku.

§ 123. Czas kary zaczyna biec z chwilą podjęcia gry i zameldowania się ukaranego gracza u sądziego kar.

§ 124. Wszystkie przerwy w grze doliczane są do czasu trwania kary, która liczona jest tylko w czasie efektywnej gry.

§ 125. Z chwilą ukończenia czasu kary gracz ukarany (a nie jego zastępca) wraca na boisko, nie czekając na przerwę gry. Sędzia kar zawiadamia ukaranego, kiedy może wrócić na boisko.

§ 126. Gracz powracający do gry po odbyciu kary, musi najpierw wejść obu łyżwami do swej strefy obrony, a dopiero potem może wziąć udział w grze.

§ 127. Jeżeli przed upływem czasu kary następuje pauza — gracz musi odbyć resztę swej kary na początku następnego okresu gry; kara, nie odbyta do końca rozgrywki, nie może być przeniesiona na inną rozgrywkę.

C. Kary

§ 128. Czas trwania kary wyznacza jedynie sędzia; może on ukarać na 1, 2, 5 minut lub nawet na całą rozgrywkę, jeżeli przekroczenie było szczególnie ważkie, jak np: umyślne skaleczenie gracza, uderzenie sędziego.

§ 129. Sędzia wymierza kary, kierując się ważkością przekroczenia, jego powtarzaniem się, lub jego wpływem na wynik gry i t. p.

§ 130. W tych warunkach jest zbyt trudne ustalenie dokładnych prawideł wymierzania kar. Można jedynie sugerować pewne wytyczne, któremi sędzia może się kierować, nie mając jednak obowiązku ich przestrzegania, gdyż wymiar kary zależy całkowicie od decyzji sędziego.

§ 131. Poniżej podane są wytyczne co do wymiaru niektórych kar, których stosowanie przez sędziów międzynarodowych może przyczynić się do jednolitego karania.

Czas kary: 1 minuta

a) dla gracza (z wyjątkiem bramkarza), odrzucającego krążek ręką,
b) dla gracza, umyślnie odpychającego krążek łyżwą, ręką lub ramieniem,
c) dla gracza, przytrzymującego krążek ręką, nogą lub ciałem przy bandzie lub w innem miejscu boiska,
d) dla bramkarza, uderzającego przeciwnika lub podstawiającego mu nogę,
e) dla gracza, naumyślnie pozostającego na pozycji spalonej,
f) dla przytrzymującego przeciwnika kijem,
g) dla nadliczbowego gracza w strefie obrony (przy powtórzeniu przekroczenia),
h) dla grającego na czas (przy powtórzeniu przekroczenia);

Czas kary: 2 minuty

a) za nieumyślne podstawienie nogi,
b) dla rzucającego kij,
c) dla gracza, który wytrąca przeciwnikowi kij z ręki,
d) dla gracza, umyślnie pozostającego na pozycji spalonej (przy powtórzeniu przekroczenia),
e) dla zastawiającego przeciwnika inaczej, niż przez body checking (nie będąc obrońcą),
f) dla podnoszącego kij powyżej ramienia,
g) dla sprzeczającego się z sędzią,
h) dla przytrzymującego przeciwnika kijem (przy powtórzeniu przekroczenia),
i) dla spierającego się z widzami,
j) dla wykraczającego przeciwko prawidłom o zmianie graczy;

Czas kary: 3 minuty

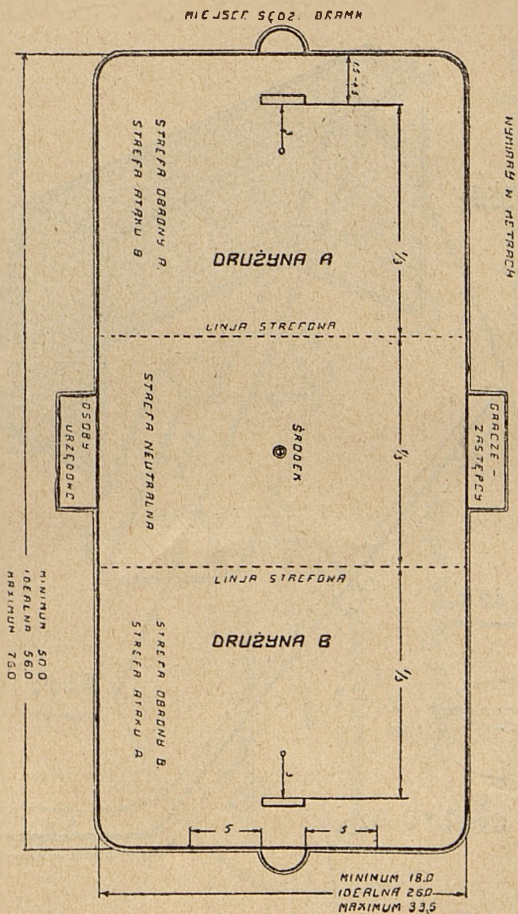
a) dla gracza, pomagającego sobie kijem przy zastawianiu przeciwnika,
b) dla umyślnie podstawiającego nogę przeciwnikowi,
c) dla rzucającego swój kij w celu przeszkodzenia w zdobyciu bramki;

Czas kary: 5 minut

a) dla gracza, obrażającego osoby urzędowe,
b) dla używającego obraźliwych słów,
c) dla kopiącego przeciwnika łyżwą,
d) dla gracza, bijącego przeciwnika kijem po głowie;

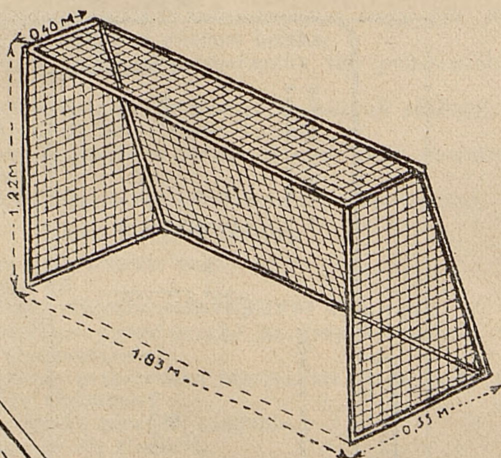
Czas kary: 10 minut

a) dla gracza, który umyślnie skaleczył przeciwnika,
b) dla gracza, atakującego osobę urzędową,
c) dla uderzającego przeciwnika końcem kija.

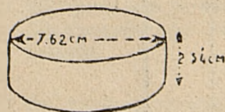


BOISKO IDEALNE
WYMIARY W METRACH
MIEJSCE SĘDZ. BRAMK
1.5-4.5
STREFA OBRONY A.
STREFA ATAKU B
DRUŻYNA A
1/3
LINJA STREFOWA
OSOBY URZĘDOWE
STREFA NEUTRALNA
ŚRODEK
1/3
GRACZE - ZASTĘPCY
LINJA STREFOWA
MINIMUM 50.0
IDEALNA 56.0
MAXIMUM 76.0
STREFA OBRONY B.
STREFA ATAKU A
DRUŻYNA B
1/3
5
3
MINIMUM 18.0
IDEALNA 26.0
MAXIMUM 33.5

Bramka.

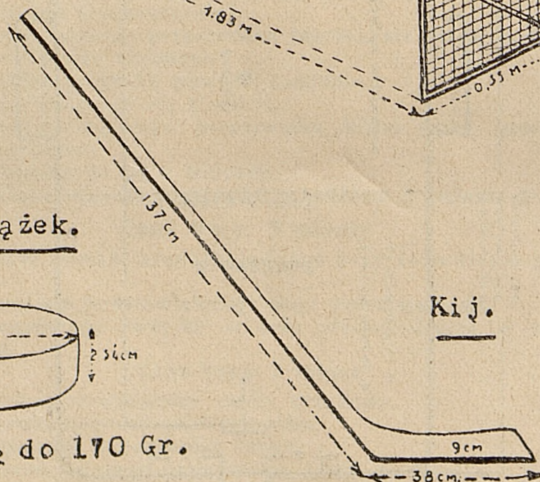


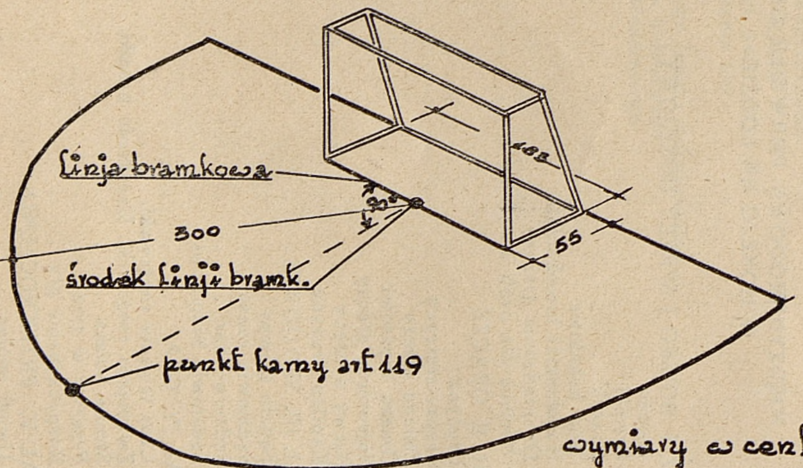
Krążek.



141½ do 170 Gr.

Kij.




pole bramkowe
linja bramkowa
300
środek linji bramk.
55
punkt karny art 119
wymiary w centym.

TREŚĆ

MIĘDZYNARODOWE PRAWIDŁA GRY W HOKEJU NA LODZIE

Str.

WSTĘP 3

ROZDZIAŁ I BOISKO I SPRZĘT HOKEJOWY . . . 3
- A. Boisko 3
- B Bramki 4
- C. Krążek 5
- D. Kije hokejowe 5
- E. Nagolenniki bramkarskie 5
- F. Oporządzenie graczy 5
- G. Miejsca dla osób urzędowych 5

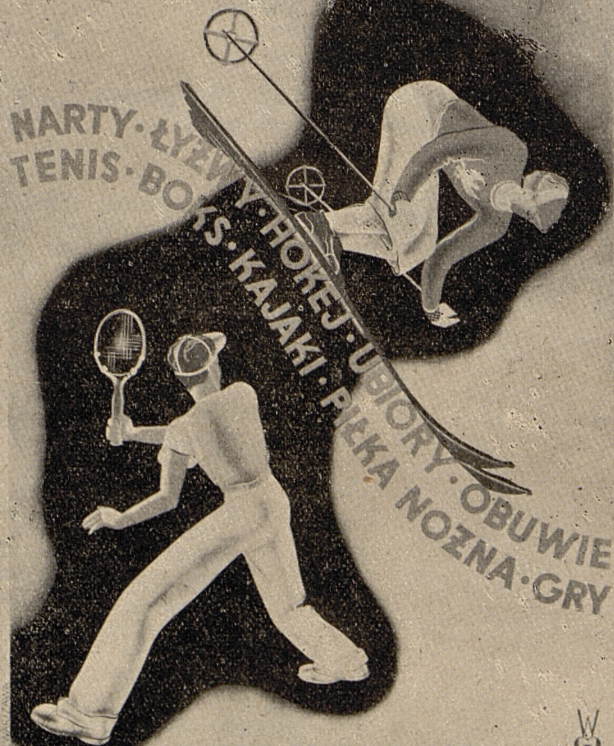
ROZDZIAŁ II. GRACZE 6
- A. Drużyna 6
- B. Gracze-zastępcy 6
- C. Zmiana graczy 6
- D. Gracze zapasowi 7
- E. Numeracia graczy 7
- F. Barwy drużyny 7
- G. Kapitan drużyny 7

ROZDZIAŁ III. SĘDZIOWIE 8
- A. Sędzia główny 8
- B Sędziowie czasu 11
- C Sędziowe kar 11
- D. Sędziowie bramkowi 12

ROZDZIAŁ IV. GRA 12
- A Czas trwania rozgrywki. 12
- B. Zwycięzca rozgrywki. Uzyskanie bramki . . . 13
- C. Strona boiska 13
- D. Przerwy w grze 13
- E. Rozpoczynanie gry 14

ROZDZIAŁ V. PRZEKROCZENIA 15
- A. Uwagi ogólne 15
- B. Spalony 15
- C. Zatrzymywanie krążka. Uderzanie łyżwą . . . 16

	Str.
D. Pozycje zabronione	17
E. Zastawianie graczy. Gra brutalna	17
F. Liczebność graczy w obronie	17
G. Gra na czas	18
H. Inne przekroczenia	18
ROZDZIAŁ VI KARY	18
A. Rodzaje kar	18
B. Odbywanie kar	19
C. Kary	19
Rysunek idealnego boiska hokejowego	21
Rysunek sprzętu hokejowego	22
Rysunek pola bramkowego	23


NARTY · ŁYŻWY · HOKEJ · UBIORY · OBUWIE
TENIS · BOKS · KAJAKI · PIŁKA NOŻNA · GRY

